WIKIPEDIA
De vrije encyclopedie

Team Hoi

Team Hoi was een Nederlands team van computerspelontwikkelaars dat actief was van de jaren 1980 tot de jaren 2000.

Proloog / Trivia

In 1988 vormden de bevriende programmeurs Reinier van Vliet en Pieter Opdam uit Alphen aan den Rijn een Amiga game development team met de bevriende graficus Metin Seven en componist Ramon Braumuller, uit respectievelijk Bussum en Naarden. Allen hadden een Commodore 64 achtergrond. Metin was in 1985 onderdeel van een kleine Commodore 64 Demoscene-groep genaamd the Bithacker Cracking Team (BCT), die enkele C64-demo's creëerde.[1]

Metin kwam in 1987 in contact met Reinier in Alphen aan den Rijn via Arnold van der Veen Meerstadt, die reageerde op een krantenadvertentie waarin Metin zijn Amiga 1000 te koop aanbood om de toen net verschenen Amiga 2000 te kunnen kopen. Arnold en Metin bleven als vroege Amiga-bezitters in contact met elkaar, en Arnold zat op school bij Reinier van Vliet en Pieter Opdam, die al bezig waren met games programmeren voor de Amiga. Metin was op zoek naar capabele mensen om een creatief team mee te vormen, en schreef een brief aan Reinier, die samen met Pieter positief reageerde.

De naam van het team was aanvankelijk Soft Eyes (ook wel geschreven als 'SoftEyes'), en men startte met het ontwikkelen van games voor de Commodore Amiga. Metin bedacht de naam 'Soft Eyes'. De meeste ontwikkelaars hadden iets met 'soft' (van software) in hun naam, en Soft Eyes was een woordspeling op soft ice, waarbij Soft Eyes ook een verwijzing vormde naar oogstrelende beelden.

Reinier had toen al enkele internationaal uitgegeven games ontwikkeld, met als debuut de Amiga-game Bouncer, die werd uitgegeven door Diamond Games / Robtek in 1987, waarmee Reinier de eerste Nederlandse Amiga game developer werd, en een van de eerste Nederlandse game developers.[2][3]

Alle leden zaten indertijd nog op school, en Metin en Reinier reisden enkele malen in weekends naar Londen om op de Personal Computer World Show (PCW Show) en de European Computer Trade Show (ECTS) contact te leggen met Britse uitgevers, zoals Ocean Software, Elite en Hewson. Verder stuurde Metin per post vele brieven en demo-diskettes naar potentiële buitenlandse uitgevers, aangezien er toentertijd in Nederland nog geen uitgever van games was.

Naast hun eerste game development projecten waren Metin, Ramon en Reinier ook actief als leden van the Digital Force International (DFI), een Amiga Demoscene-groep die indertijd bekend werd met een populaire reeks a capella raps in de vorm van module-muziek (mods), samengesteld uit korte, ingezongen sound samples.[4][5]

In het verlengde van zijn werk aan de games werkte Metin rond 1990 ook aan diverse graphics voor een andere Nederlandse game developer: Radarsoft. Metin verzorgde voor Radarsoft onder meer graphics voor een Philips video-wall op de Firato Audio & Video expo in het Amsterdamse RAI complex, en voor Sleutelpositie, een op maat gemaakte MS-DOS game voor een klant van Radarsoft.

De Radarsoft-opdrachten werden geleid door Cees Kramer en bemiddeld door Comic House, een Amsterdams agentschap voor illustratoren en animators, dat indertijd ook een studio had in het hart van Amsterdam, waar Metin ook meewerkte aan de eerste volledig met een computer geproduceerde animatieserie voor kinderen, genaamd 'Mannetje & Mannetje', geproduceerd door de striptekenaars Hanco Kolk en Peter de Wit. Mannetje & Mannetje werd van 1989 tot 1994 op televisie uitgezonden in VPRO's Villa Achterwerk.

Ragnov

In 1988 verspreidde Team Hoi — toen nog Soft Eyes — een demo-versie van het eerste Commodore Amiga game-project genaamd Ragnov, een 'omnidirectional scroller' waarin je een figuurtje met een jetpack bestuurde. Ragnov had een split-screen mode voor twee spelers. Software verspreiden ging indertijd — jaren voor het publieke internet — door op bijeenkomsten diskettes te kopiëren, diskettes per post te versturen en via Bulletin Board Systemen.

De ontwikkeling van Ragnov werd gestaakt nadat Reinier kort na de demo-versie alle code kwijtraakte door een backup-ongeluk, waarop Team Hoi / Soft Eyes besloot om niet opnieuw te beginnen met Ragnov, en in 1989 startte met de ontwikkeling van de shoot 'em up game Venom Wing.

SIDmon en Digital Mugician

Team Hoi — nog Soft Eyes genaamd — ontwikkelde eind jaren 80 ook twee Amiga-muziekeditors, aanvankelijk voor gebruik in eigen games: SIDmon[6][7] — de titel refereert naar de veelgeprezen SID audio chip van de Commodore 64 — en Digital Mugician.[8][9]

Main interface van de Digital Mugician Amiga music editor.

SIDmon was de eerste muziek-editor voor de Amiga met synthetisch gegenereerde sounds naast sound samples. De synthetische sounds namen veel minder RAM in beslag dan sound samples, waardoor de SIDmon output zeer bruikbaar was in games. Metin schreef de handleiding voor SIDmon, dat in 1989 werd uitgegeven door het Duitse Turtle Byte, en daar nooit iets voor heeft uitgekeerd. Metin en Reinier reisden nog met de trein naar de Amiga '89 jaarmarkt in Keulen om Turtle Byte te benaderen over de niet uitgekeerde vergoeding, maar dit liep op niets uit. Enkele jaren later, in 1991, bracht Turtle Byte met behulp van een andere programmeur een ongeoorloofd tweede deel van SIDmon uit.

De ten opzichte van SIDmon technisch en visueel verfijnde muziek-editor Digital Mugician werd in 1990 uitgegeven door Thalamus Ltd, die ook Team Hoi's Venom Wing uitgaf. Thalamus liet voor de Digital Mugician doos en advertentie artwork vervaardigen door de bekende Fantasy-artiest Oliver Frey. Metin schreef weer de handleiding en voerde enige verfijningen uit in de door Reinier opgezette Digital Mugician user interface.

Versie 2 van Digital Mugician bevatte een techniek die het mogelijk maakte om de vier kanalen van de Amiga's *Paula* audio-chip met behulp van de 68000 CPU uit te breiden met drie extra kanalen, zonder het hoorbare kwaliteitsverlies van een andere techniek uit die tijd: het splitsen van de vier Amiga-audiokanalen. De enige andere Amiga music editor die de 7-kanaals techniek hanteerde was Chris Hülsbeck's TFMX editor, gebruikt in onder meer de titelmuziek van Turrican II.

Team Hoi gebruikte eerst SIDmon en later Digital Mugician voor de muziek in hun games. Digital Mugician werd na de publicatie ook gebruikt door andere commerciële game-ontwikkelaars. Zo gebruikte Codemasters Digital Mugician voor The Quest of Agravain.

Digital Mugician werd gerecenseerd in het Nederlandse Amiga Magazine, uitgave juni / juli 1991.[10]

Jaren later, in 1998, ontwikkelde Reinier een derde muziek-editor, genaamd Syntrax (ook bekend als Jaytrax) voor Windows, Pocket-pc en Symbian, gebruikmakend van de verbeterde hardware om complexere synth sounds te kunnen genereren. Metin creëerde een intro-afbeelding voor Syntrax.

Venom Wing

Team Hoi — nog Soft Eyes genaamd — wist met hun Shoot 'em up game Venom Wing (ook wel geschreven als *Venomwing*) voor de Commodore Amiga de interesse te wekken van het gerenommeerde Britse softwarehuis Thalamus Ltd, die de game in 1990 wereldwijd uitgebracht op 3,5 inch diskettes. Het Britse magazine The Games Machine kende Venom Wing in augustus 1990 een score van 80% toe.[11]

Borobodur

In 1994 verliet programmeur Pieter Opdam Soft Eyes om in Groot-Brittannië bij de games-uitgever Team 17 aan de slag te gaan, waar hij onder meer meewerkte aan Worms games. Metin en Reinier werkten voor Pieters vertrek nog mee aan enkele games van Pieter, waaronder Borobodur, die in 1992 door Thalamus Ltd werd uitgebracht. De overgebleven Soft Eyes teamleden — Reinier van Vliet, Metin Seven en Ramon Braumuller — veranderden hun naam in Team Hoi rondom de ontwikkeling van het platformspel Hoi.

Na zijn vertrek naar Groot-Brittannië veranderde Pieter zijn voornaam in Peter, en wordt ook wel "Pete" genoemd.

Reinier, Ramon en Metin waren liefhebbers van Japanse games, en de makers van Sonic the Hedgehog noemden zich Sonic Team, ook wel 'Team Sonic'. Mede daarom besloten Reinier, Ramon en Metin om de teamnaam Soft Eyes te veranderen in Team Hoi, ook omdat Hoi de tot dusver meest succesvolle en bekendste game van Reinier, Metin en Ramon was.

Hoi

In de zomer van 1992 werd Hoi wereldwijd op de markt gebracht voor de Commodore Amiga op twee 3,5-inch diskettes, waarbij de Europese distributie werd verzorgd door het Britse bedrijf The Software Business. Hoi werd positief ontvangen door diverse internationale computertijdschriften, waaronder het populaire Britse games-magazine The One, dat de game een score van 90% toekende.[12]

Hollyware betaalde na een voorschot van US$ 200 geen royalty's meer uit aan Team Hoi, ondanks herhaaldelijke beloften dat de eerstvolgende overmaking spoedig zou volgen, waardoor in totaal ruim tweeënhalf manjaren nagenoeg onbetaald bleven.[13]

Rond de tijd dat Hoi uitkwam werd Team Hoi geïnterviewd op nationale televisie bij de zender Veronica.[14]

Toen in 1993 inmiddels duidelijk was dat Hoi geen opbrengst meer zou genereren voor Team Hoi, besloten de ontwikkelaars om gratis een speciale editie van Hoi uit te geven — de Hoi AGA Remix — voor de indertijd net uitgekomen AGA Amiga's (Advanced Graphics Architecture).

Peanutbutter Power Game

Team Hoi's Peanutbutter Power Game was in 1992 het eerste Nederlandse computerspel dat speciaal voor reclame-doeleinden werd vervaardigd, met als eerste toepassing een televisie-commercial waarin het spel centraal stond, en waarbij een debuterende jonge Lieke van Lexmond het spel speelde.[15] De Commodore Amiga game werd door Team Hoi in opdracht van het Amsterdamse agentschap Top Drawers gecreëerd voor het reclamebureau Ogilvy & Mather, dat was ingehuurd door Calvé / Unilever.

Doordat de Peanutbutter Power Game echt speelbaar was kon deze worden ingezet voor verdere promotie-activiteiten. De game werd door kinderen gespeeld in het populaire RTL-televisieprogramma Telekids — gepresenteerd door Irene Moors — waarbij de spelers hun lengte in opeengestapelde potten pindakaas konden winnen.

Reinier en Metin waren aanwezig bij de opnamen van zowel de televisiecommercial als Telekids, en de game werd live opgestart vanuit de Amiga-Assembler. Later raakte de broncode kwijt door een backup-ongeluk, waardoor het spel alleen nog werkend te zien is in tv-beelden, zoals de Calvé pindakaas-commercial.

Hoi sAGA

Begin 1993 bracht Team Hoi een demo-trilogie getiteld Hoi sAGA [16] uit voor de nieuwe generatie AGA (Advanced Graphics Architecture) Amiga's, waarvan de eerste twee delen — Planet Groove en Mindwarp — de eerste twee AGA demo's ter wereld waren. Commodore had indertijd nog geen documentatie van de AGA chipset gepubliceerd, waarschijnlijk om te stimuleren dat ontwikkelaars voor het

besturingssysteem zouden ontwikkelen in plaats van rechtstreeks de hardware te programmeren, maar Team Hoi ontwikkelaar Reinier van Vliet ontdekte door middel van experimenteren nieuwe chip-registers die hij hanteerde in de demo's, zoals een uitgebreidere *Dual Playfield* modus met meer *bitplanes*.

Demo's vormden een geliefd medium om de capaciteiten van zowel computers als ontwikkelaars te demonstreren. De subcultuur is bekend onder de noemer Demoscene.

De Hoi sAGA demo's werden wereldwijd verspreid via Bulletin board systemen en onderling kopieerwerk. De demo's werden ook veelvuldig vertoond op monitoren en televisietoestellen in computerzaken zoals Dixons en Funtronics (later overgegaan in Paradigit).

Cognition

Cognition was een kleinschalig puzzelspel dat door Team Hoi werd ontwikkeld tussen hun games Hoi en Clockwiser door. Cognition werd in 1994 uitgegeven door Divo, de Nederlandse uitgever van de toenmalige tijdschriften Amiga Magazine, STart, en later MacFan.

Clockwiser

Het puzzelspel Clockwiser was Team Hoi's eerstvolgende hoofdproject na Hoi. Aan de bevriende PC-programmeur Peter Schaap werd gevraagd om een MS-DOS en Windows conversie te verzorgen, hetgeen hij op zich nam.

Clockwiser werd in 1994 door de Britse uitgever Rasputin Software uitgegeven voor de Amiga, AGA Amiga, CD32 console, MS-DOS en Windows. De game werd net als Hoi warm ontvangen door de internationale games-pers. Het Britse CU Amiga (voorheen Commodore User) magazine kende Clockwiser een score van 82% toe.[17]. Net als bij Hoi bleek ook de uitgever Rasputin geen royalty's uit te keren, ondanks verschillende aanmaningen van Team Hoi.

Moon Child

In 1995 waren de Team Hoi ontwikkelaars Reinier van Vliet en Metin Seven inmiddels gedwongen om in loondienst te gaan bij het Gooise mediabedrijf Valkieser, door de herhaaldelijke financiële pech van niet uitbetaalde royalty's voor hun voorgaande games. Ze startten bij Valkieser een semi-onafhankelijke game development afdeling genaamd The Games Department. Omdat Valkieser geen fulltime baan kon aanbieden aan Team Hoi's componist Ramon Braumuller werd hij als freelancer ingehuurd.

Het platformspel Moon Child was Team Hoi's onofficiële vervolg op de game Hoi. Moon Child werd aanvankelijk ontwikkeld voor de AGA-generatie (Advanced Graphics Architecture) Amiga computers, maar in overleg met het Valkieser management werd Windows als platform gekozen omdat de Amiga indertijd na het faillissement van Commodore in 1994 niet commercieel levensvatbaar meer werd geacht.

In het voorjaar van 1997 werd Moon Child in Nederland op cd-rom gepubliceerd door Valkieser, terwijl er werd gezocht naar internationale distributeurs. Moon Child kreeg in een recensie van de TV-Krant een waardering van 9 uit 10, en werd na inzending in september 1997 genomineerd voor een EMMA Award,

die jaarlijks werden uitgereikt tijdens MIPTV's Milia festival te Cannes.

Terwijl de Publishing-afdeling van Valkieser nog bezig was om internationale distributeurs te vinden braken er moeilijke tijden aan voor de Valkieser Group. Het medialandschap was aan het veranderen, en Valkieser moest onder meer de financiële tegenslag verwerken van een investering in authoring-faciliteiten voor het geflopte Philips Cd-i. Hierdoor was Valkieser genoodzaakt tot een ingrijpende ontslagronde, waarbij nog niet gevestigde afdelingen zoals The Games Department en Valkieser Publishing moesten sneuvelen. Moon Child werd hierdoor nooit internationaal uitgebracht, maar bleek later in het circuit van gekopieerde games wel wereldwijd te zijn verspreid.

Valkieser bleef nog een aantal jaren voortbestaan, en ging later over in het facilitaire bedrijf United.

In het voorjaar van 2026 stuurde Metin de nooit afgeronde Amiga demo-versie van Moon Child naar een site genaamd Games That Weren't, dat er er een artikel aan wijdde, inclusief een video met de Moon Child titelsong, die in de Amiga-demo een uitgebreidere songtekst heeft. Dit werd in april 2026 opgepikt op het sociale medium Bluesky, en al snel ging Moon Child daar viraal, herontdekt door een nieuwe generatie gamers en game developers.

Metin voegde een greep uit de hernieuwde aandacht toe aan het Moon Child Archive.[18]

Brand Slakkenrace

Reinier en Metin verplaatsten zich van Valkieser naar het bedrijf Spin Multimedia in Weesp, waar ze hun samenwerking voortzetten in de multimedia development afdeling genaamd Jaytown, onder meer werkend aan games voor commerciële promotiecampagnes. Onder de door Jaytown uitgegeven titels bevond zich een Windows-cd-rom-game voor Brand bier: de Brand Slakkenrace, uitgegeven in 1998 als verlengde van een Brand bier-commercial waarin een slak de hoofdrol speelde.

Yin Hung

In 1998 keerde Metin terug naar zijn freelancers-bestaan van voor Valkieser. In 2003 werkte hij nog eenmaal samen met Reinier, die inmiddels mobiele games ontwikkelde voor het Amsterdamse bedrijf Overloaded. Samen ontwikkelden ze voor Overloaded de mobiele game Yin Hung voor het Symbian besturingssysteem, dat onder meer werd gehanteerd door de Nokia N-Gage.

Epiloog

Metin, Ramon en Reinier bleven vrienden, maar gingen in de jaren 2000 elk hun eigen weg. Reinier werkte nog enige tijd voor Overloaded, en verschoof daarna van mobiele games naar mobiele applicaties voor diverse bedrijven. Ramon bleef muziek maken, en werkte samen met een partner aan onder meer commercials en documentaires. Metin werkte als 3D freelancer onder meer aan een interactieve animatieserie voor de VPRO, genaamd Tattletoons [19], waarbij kinderen online het verhaal konden sturen. Verder illustreerde hij voor diverse tijdschriften, waaronder Computable, Computer!Totaal, Elsevier Weekblad, Emerce, Esquire, Intermediair en PC-Active. Vanaf midden jaren 2000 was Metin onder zijn bedrijfsnaam en pseudoniem Seven's Heaven jarenlang cartoonist voor het NRC.next dagblad

en de NU.nl nieuwssite. In de jaren 2010 ontwierp en visualiseerde Metin speelgoedfiguren voor verschillende internationale promotiecampagnes, en in de vroege jaren 2020 was Metin enige tijd Technical Artist voor de Blender Foundation.

Titels

Games en applicaties ontwikkeld door Team Hoi:

Naam	Jaar	Uitgever
Ragnov (demo)	1988	Soft Eyes / Team Hoi
SIDmon	1989	Turtle Byte
Venom Wing	1990	Thalamus Ltd
Digital Mugician	1990	Thalamus Ltd
Borobodur	1992	Thalamus Ltd
Hoi	1992	Hollyware Entertainment
Peanutbutter Power Game	1992	Calvé / Unilever
Hoi AGA Remix	1993	Team Hoi
Cognition	1994	Divo
Clockwiser	1994	Rasputin Software
Moon Child	1997	Valkieser
Brand Slakkenrace	1998	Brand Bierbrouwerij
Yin Hung	2003	Overloaded

Demoscene demo's ontwikkeld door Team Hoi:

Naam	Jaar	Uitgever
Planet Groove	1993	Team Hoi
Mindwarp	1993	Team Hoi
Hoi sAGA III	1994	Team Hoi

Externe links

- Artikel over Team Hoi en hun produkties (https://archive.org/details/team-hoi-games-retrogaming-retrospective)
- Interview met Team Hoi's Metin Seven en Reinier van Vliet op Spillhistorie.no (https://spillhistorie.no/2016/09/08/interview-with-metin-seven-and-reinier-van-vliet-of-team-hoi)
- Internet Archive van Metin Seven (https://archive.org/details/@metin_seven)
- Amiga-games van Soft Eyes respectievelijk Team Hoi in de Hall Of Light database (http://hol.abime.net/hol_search.php?N_ref_artist=992)
- Amiga-games van Soft Eyes respectievelijk Team Hoi in de Lemon Amiga database (http://www.lemonamiga.com/games/list.php?list_people=Metin%20Seven)

- Game-titels onder de naam Team Hoi in de MobyGames database (https://www.mobygames.com/company/team-hoi)
- Game-titels onder de naam Soft Eyes in de MobyGames database (https://www.mobygames.com/company/softeyes)

Bronnen, noten en/of referenties

1. Bithacker Cracking Team in de C64 Scene Database (https://csdb.dk/group/?id=10348)
2. Lijst van computerspellen ontwikkeld in Nederland
3. Details over de Amiga-game Bouncer uit 1987 (http://hol.abime.net/4742)
4. De a capella raps op het Internet Archive (https://archive.org/details/digital-force-international-dfi-amiga-raps)
5. Info over de demoscene-activiteiten van Team Hoi (http://janeway.exotica.org.uk/author.php?id=5630)
6. SIDmon info, muziek en downloads op het Internet Archive (https://archive.org/details/sidmon-commodore-amiga-synth-music-editor)
7. SIDmon in de Exotica computer music database (https://www.exotica.org.uk/wiki/Sidmon)
8. Digital Mugician info, muziek en downloads op het Internet Archive (https://archive.org/details/digital-mugician-amiga-music-editor)
9. Digital Mugician in de Exotica computer music database (https://www.exotica.org.uk/wiki/Mugician)
10. *Digital Mugician recensie in het Nederlandse Amiga Magazine, juni / juli 1991*.
11. Venom Wing review in The Games Machine (https://archive.org/details/the-games-machine-33/page/n37/mode/2up)
12. Hoi-recensie in The One magazine, augustus 1992 (https://archive.org/details/theone-magazine-47/page/n45/mode/2up)
13. Artikel over Team Hoi in Amiga Magazine, juli-augustus 1992 (http://amr.abime.net/issue_990)
14. Televisie-interview met Team Hoi, uitgezonden rond 1992 (https://www.youtube.com/watch?v=qc0ve3Wk90s)
15. De Peanutbutter Power Game commercial (https://www.youtube.com/watch?v=Yz3hQw-OL9o)
16. Hoi sAGA demo-triogie muziek en downloads (https://archive.org/details/team-hoi-saga-amiga-demos)
17. Clockwiser-recensie in CU Amiga magazine, augustus 1994 (https://archive.org/details/cuamiga-magazine-054/page/n84/mode/2up)
18. Moon Child Archive pagina met diverse bestanden en media (https://archive.org/details/MoonChildGame)
19. Aflevering van de Tattletoons animatieserie, waar Metin aan meewerkte (https://www.youtube.com/watch?v=TiJCpCZCaRI)

Computerspelindustrie in Nederland

Bedrijven

Ontwikkelaars en uitgevers: Abbey Games · Abstraction · Azerion · Behaviour Rotterdam · BlackMill Games · Denda Games · Engine Software · Gamedia · Gamious · Good Shepherd Entertainment · Grendel Games · Guerrilla Games · Iceberg Interactive · IJsfontein · KeokeN Interactive · Little Chicken Game Company · M2H · Miniclip Nederland · Modoka · My.Games · Nixxes Software · Radarsoft · RageSquid · Rusty Lake · Soedesco · Sokpop Collective · StickyLock · Streamline Studios · Team Reptile · Total Mayhem Games · Triangle Studios · Triumph Studios · Twirlbound · Two Tribes · Vertigo Games · Vlambeer · Zylom

Voormalig:	Aackosoft · DarXabre · Davilex Games · DIMA · Orange Games · Overloaded · Paladin Studios · Phoenix Games · Playlogic · Ronimo Games · Spil Games · Team Hoi · Team6 Game Studios · The Vision Factory · W!Games
Pers:	Control · Gamekings · Gamer.nl · Power Unlimited · XGN
Overige:	Dutch Games Association · Dutch Game Garden · Nedgame
Computerspellen	
Spellen:	Lijst van computerspellen ontwikkeld in Nederland
Series:	*A2 Racer* · *Adam's Venture* · *Age of Wonders* · *Arizona Sunshine* · *Crash Drive* · *Falconeer Chronicles* · *Horizon* · *Jazz Jackrabbit* · *Killzone* · *Lethal League* · *Overlord* · *RedCat* · *Swords & Soldiers* · *Toki Tori* · *WW1 Game Series*
Overige	
Personen:	Michiel van den Bos · Arjan Brussee · Kitty Calis · Charles Deenen · Jeroen Derwort · Joost van Dongen · Hermen Hulst · Rami Ismail · Adriaan de Jongh · Charlotte Madelon · Joris de Man · Jan Willem Nijman · Henk Rogers · Tomas Sala · Martine Spaans · John Vanderaart · Obbe Vermeij · Kenney Vleugels
Evenementen:	Dutch Game Awards · Indigo

Overgenomen van "https://nl.wikipedia.org/w/index.php?title=Team_Hoi&oldid=71332920"

WIKIPEDIA 25
25 jaar de vrije encyclopedie

Ragnov

Ragnov is een computerspel in het shoot 'em up-genre voor de Commodore Amiga, ontwikkeld door het Nederlandse Team Hoi, toen nog opererend onder de naam *Soft Eyes*.

Ragnov	
Ontwerper	Reinier van Vliet Pieter Opdam Metin Seven
Ontwikkelaar	Team Hoi
Muziek	Ramon Braumuller
Uitgebracht	1988
Genre	Shoot 'em up
Platform	Amiga
Systeemeisen	
512 kB RAM	
Officiële website (http://www.metinseven.nl)	
Portaal Computerspellen	

Demo-versie

In 1988 vormden de programmeurs Reinier van Vliet en Pieter Opdam een game-developmentteam met de graficus Metin Seven en componist Ramon Braumuller. De naam van het team was aanvankelijk Soft Eyes; later veranderde dit in Team Hoi. Nog onder de naam Soft Eyes werd in 1988 een demoversie van het eerste gameproject genaamd Ragnov verspreid. Dit ging toen — jaren voor het publieke internet — door op bijeenkomsten diskettes te kopiëren, via Bulletin Board Systemen. Ook werd de Ragnov demo met diskettes per post verstuurd naar potentiële internationale spel-uitgevers.

Split-screen parallax scrolling

Ragnov bevatte technieken zoals parallax scrolling en een split-screenmodus voor twee spelers. De graphics waren nog vervaardigd door Pieter en Reinier. Metin droeg aanvankelijk spelideeën bij. Toen enkele uitgevers interesse toonden in Ragnov, onder voorbehoud van de verdere ontwikkeling van de game, ging Metin aan de slag met meer game-ideeën en zijn eerste graphics voor de game. Helaas overkwam Reinier kort daarna een onfortuinlijk backup-ongeluk, waardoor de Ragnov broncode-bestanden werden gewist. Soft Eyes besloot vervolgens om te stoppen met de ontwikkeling van Ragnov, en startte in 1989 met de ontwikkeling van de shoot 'em up Venom Wing en hun tweede muziek-editor na SIDmon: Digital Mugician.

Terugkeer

In Ragnov vloog het hoofdfiguur met een jetpack rond in een doolhof, en kon schieten op vijanden. Dit principe verwerkte Team Hoi later in het derde level van hun Hoi game, waarvoor Ramon Braumuller ook een nieuwe versie van zijn Ragnov-soundtrack vervaardigde, in Team Hoi's eigen Digital Mugician tracker. Later keerde het concept opnieuw terug in de derde wereld van de Team Hoi game Moon Child.

Platforms

Jaar	Platform
1988	Amiga

Bronnen, noten en/of referenties

- (en) Ragnov op het Internet Archive (https://archive.org/details/ragnov-amiga-game-demo)
- (en) Ragnov in de Hall Of Light database (http://hol.abime.net/5571)
- Team Hoi games, YouTube-afspeellijst (https://www.youtube.com/playlist?list=PLDE7695AE89F9E050)

Overgenomen van "https://nl.wikipedia.org/w/index.php?title=Ragnov&oldid=71332927"

WIKIPEDIA 25
25 jaar de vrije encyclopedie

Venom Wing

Venom Wing (ook wel geschreven als *Venomwing*) is een computerspel in het Shoot 'em up genre voor de Commodore Amiga, ontwikkeld door het Nederlandse Team Hoi — toen nog opererend onder de naam Soft Eyes — en uitgebracht door het Britse Thalamus Ltd in 1990.

Venom Wing	
Ontwerper	Pieter Opdam Metin Seven
Ontwikkelaar	Team Hoi
Uitgever	Thalamus Ltd
Muziek	Ramon Braumuller
Uitgebracht	1990
Genre	Shoot 'em up
Platform	Amiga
Systeemeisen	
512 kB RAM	
Officiële website (http://www.metinseven.nl)	
Portaal Computerspellen	

Hawkwind

De ontwikkeling van Venom Wing startte in 1989. Het spel had toen nog de naam Hawkwind. Een demo-versie werd op 3,5 inch diskettes naar potentiële uitgevers gestuurd, en toen de Britse uitgever Thalamus Ltd — bekend van onder meer de Commodore 64 hit-games Armalyte, Creatures, Delta, Quedex en Sanxion — interesse toonde raadde deze aan om de titel te veranderen, omdat Hawkwind al de naam van een rockband was. De game werd vervolgens hernoemd naar Venom Wing.

Bijzonderheden

Een kenmerk van Venom Wing was een voor die tijd hoog aantal bewegende objecten in beeld — sprites en Amiga Blitter Objects (BOBs) — zonder dat dit de snelheid van het spel aanmerkelijk aantastte. De vele objecten zorgden ook voor een hoge moeilijkheidsgraad.

De soundtrack van Venom Wing werd door Ramon Braumuller vervaardigd in de door Soft Eyes zelf ontwikkelde muziekeditor SIDmon, met als kenmerk gegenereerde synth sounds, die kleinere muziekbestanden mogelijk maakten dan wanneer er alleen met gedigitaliseerde sound samples zou worden gewerkt. Daardoor bleef er meer RAM over voor andere zaken, zoals graphics.

Publicatie

Paul Cooper, de Software Development Manager van Thalamus, logeerde een weekend bij Metin om het contract wederzijds te ondertekenen. Venom Wing werd in 1990 wereldwijd uitgebracht op 3,5 inch diskettes. Thalamus liet voor de Venom Wing doos en advertentie artwork vervaardigen door de bekende Fantasy-artiest Oliver Frey. Het Britse magazine The Games Machine kende Venom Wing in augustus 1990 een score van 80% toe.[1]

Vertrek

Niet lang na de publicatie van Venom Wing verliet programmeur Pieter Opdam Soft Eyes om in Groot-Brittannië bij de games-uitgever Team 17 aan de slag te gaan. Metin en Reinier werkten voor Pieters vertrek nog mee aan zijn game Borobodur, die in 1992 door Thalamus Ltd werd uitgebracht. Vervolgens veranderden de overgebleven Soft Eyes teamleden — Reinier van Vliet, Metin Seven en Ramon Braumuller — hun naam in Team Hoi rondom de ontwikkeling van het platformspel Hoi.

Platforms

Jaar	Platform
1990	Amiga

Ontvangst

Beoordeeld door	Platform	Datum	Score
The Games Machine	Amiga	augustus 1990	80%
Zzap	Amiga	augustus 1990	77%

Bronnen, noten en/of referenties

1. Venom Wing review in The Games Machine (https://archive.org/details/the-games-machine-33/page/n37/mode/2up)

Externe links

- (en) Venom Wing game download op Internet Archive (https://archive.org/details/venom-wing-box-cover)
- (en) Venom Wing in de Hall Of Light database (http://hol.abime.net/1563)
- (en) Venom Wing in de Lemon Amiga database (http://www.lemonamiga.com/?game_id=2494)
- (en) Venom Wing in de MobyGames database (https://www.mobygames.com/game/amiga/venom-wing)
- Team Hoi games, YouTube afspeellijst (https://www.youtube.com/playlist?list=PLDE7695AE89F9E050)

Overgenomen van "https://nl.wikipedia.org/w/index.php?title=Venom_Wing&oldid=70734118"

WIKIPEDIA 25
25 jaar de vrije encyclopedie

Borobodur: The Planet of Doom

Borobodur - The Planet of Doom is een computerspel in het platformspel-genre voor de Commodore Amiga, ontwikkeld door het Nederlandse Team Hoi — toen nog opererend onder de naam Soft Eyes — en uitgebracht door het Britse Thalamus Ltd in 1992.

Borobodur - The Planet of Doom	
Ontwerper	Pieter Opdam Metin Seven
Ontwikkelaar	Softeyes
Uitgever	Thalamus Ltd
Muziek	Reinier van Vliet
Uitgebracht	1992
Genre	actiespel
Spelmodus	singleplayer
Taal/talen	Engels
Platform	Commodore Amiga
Media	diskette
Portaal	**Computerspellen**

Publicatie

Borobodur werd in 1992 wereldwijd uitgebracht op 3,5-inch diskettes. Thalamus liet voor de Borobodur doos en advertentie artwork vervaardigen door de bekende Fantasy-artiest Oliver Frey. Het Britse magazine Amiga Computing kende Borobodur een score van 74% toe.

Details

Borobodur was de laatste game waaraan Pieter Opdam, Reinier van Vliet en Metin Seven gezamenlijk samenwerkten onder de naam Soft Eyes. Opdam ontwikkelde het leeuwendeel van de game, waarbij Seven een deel van de graphics vervaardigde en van Vliet de muziek componeerde.

In 1994 verliet programmeur Pieter Opdam Soft Eyes om in Groot-Brittannië bij de games-uitgever Team 17 aan de slag te gaan, waar hij onder meer meewerkte aan Worms games. Reinier verzorgde voor Pieters vertrek nog muziek voor enkele games van Pieter. De overgebleven Soft Eyes teamleden — Reinier van Vliet, Metin Seven en Ramon Braumuller — veranderden hun naam in Team Hoi rondom de ontwikkeling van het platformspel Hoi.

Na zijn vertrek naar Groot-Brittannië veranderde Pieter zijn voornaam in Peter, en wordt ook wel "Pete" genoemd.

Reinier, Ramon en Metin waren liefhebbers van Japanse games, en de makers van Sonic the Hedgehog noemden zich Sonic Team, ook wel 'Team Sonic'. Mede daarom besloten Reinier, Ramon en Metin om de teamnaam Soft Eyes te veranderen in Team Hoi, ook omdat Hoi de tot dusver meest succesvolle en bekendste game van Reinier, Metin en Ramon was.

Platforms

Jaar	Platform
1992	Amiga

Ontvangst

Beoordeeld door	Platform	Datum	Score
Amiga Computing	Amiga	mei 1992	74%
Amiga Action	Amiga	april 1992	70%
Games-X	Amiga	december 1991	60%
Amiga Format	Amiga	april 1992	35%
Amiga Power	Amiga	mei 1992	34%

Bronnen, noten en/of referenties

Externe links

- (en) Borobodur in de Hall Of Light database (https://hol.abime.net/186)
- (en) Borobodur in de Lemon Amiga database (https://www.lemonamiga.com/?game_id=189)
- (en) Borobodur in de MobyGames database (https://www.mobygames.com/game/amiga/borobodur-the-planet-of-doom)
- Team Hoi games, YouTube afspeellijst (https://www.youtube.com/playlist?list=PLDE7695AE89F9E050)

Overgenomen van "https://nl.wikipedia.org/w/index.php?title=Borobodur:_The_Planet_of_Doom&oldid=68670736"

Hoi (computerspel)

Hoi (subtitel: *Let's play!*) is een computerspel in het platform-genre voor de Commodore Amiga, ontwikkeld door het Nederlandse Team Hoi en uitgebracht door het Amerikaanse Hollyware Entertainment in 1992.

Hoi	
Ontwerper	Metin Seven Reinier van Vliet
Ontwikkelaar	Team Hoi
Uitgever	Hollyware Entertainment
Muziek	Ramon Braumuller
Uitgebracht	1992
Genre	platformspel
Platform	Amiga, Amiga AGA
Systeemeisen	
512 kB RAM	
Officiële website (https://www.metinseven.nl/)	
Portaal Computerspellen	

Ontwikkeling

De ontwikkeling van Hoi startte in 1990. De naam 'Hoi' voor het karakter ontstond doordat Metin zijn kat zo noemde. De kat heette eigenlijk Mickey, maar de begroeting "Hoi Mickey" als de kat binnenkwam veranderde gaandeweg in alleen "Hoi", wat de roepnaam van de kat werd. Op een dag tekende Metin in Deluxe Paint op de Amiga een groen draakje / dinosaurusje, in het bijzijn van Reinier, die op de achtergrond zat te lezen. Toen Metin het figuurtje aan Reinier toonde, zeiden ze gezamenlijk "Hoi!" En zo was de game-titel geboren.

De Hoi game had weinig voorbereidende planning en ontwerp, buiten wat voorafgaande situatieschetsen en ideeën van Metin. Reinier en Metin wilden graag een *cute platform game* maken die vol met variatie en diverse uitdagingen zou zitten. De meeste games waren gestoeld op één simpel spelprincipe, zoals rennen en springen, waarbij de omgevingen en uitdagingen voornamelijk varieerden in uiterlijk, maar niet in inhoud.

Metin werkte doordeweeks aan opdrachten in de toenmalige Amsterdamse studio van het Comic House agentschap voor illustratoren en animators, en tekende in de avonduren en weekends in Bussum aan de Hoi graphics, terwijl Reinier in Alphen aan den Rijn aan de game programmeerde. Reinier en Metin reisden wekelijks naar elkaars woonplaatsen, respectievelijk Alphen aan den Rijn en Bussum, om de progressie van Hoi en nieuwe ideeën uit te wisselen op 3,5 inch diskettes, jaren voordat het publieke internet beschikbaar was. Kleinere bestanden werden uitgewisseld via een 2400 baud modem. In een later stadium werd dit een 9600 baud modem, dat uitwisseling van grotere bestanden mogelijk maakte.

Hoi werd volledig gecodeerd in 68000 Assembly, indertijd de enige benadering waarmee je een degelijke *screen refresh frame rate* kon bereiken. Er was geen sprake van *libraries*, *frameworks* en dergelijke. Er was nog geen GitHub, geen Stack Overflow, geen AI, geen internet. Alles moest autonoom worden ontwikkeld, van het sorteren van data tot het afspelen van muziek. Hetzelfde gold voor de graphics: zelfs het font moest je zelf tekenen, karakter voor karakter. De situaties, uitdagingen en graphics in elk Hoi level ontstonden voornamelijk spontaan. De Assembly code van de Hoi levels heeft geen georganiseerde structuur met een overkoepelende game engine, maar de meeste nieuwe situaties hadden eigen code op

maat, geplakt aan de code van de vorige situatie. Hoi had wel een eenvoudige ingebouwde level editor om de levels mee te ontwikkelen. Je kon *tiles* kiezen, er structuren mee bouwen, en spelen om het te testen.

Hoi gebruikte circa 500 KB RAM, zodat het te spelen was op de reguliere Amiga-modellen met 512 KB RAM, zoals de populaire Amiga 500. Het eerste dat de game uitvoerde was het uitschakelen van alle *interrupts* en verwijderen van het gehele besturingssysteem om zo veel mogelijk *system resources* te reserveren. Hoi bevatte ook een zelf ontwikkelde *disk loader*, die de data op een specifieke wijze gecodeerd inlaadde, om illegaal kopiëren tegen te gaan.

Reinier ontwikkelde een methode om de scrolling van Hoi vloeiend in 50 frames per seconde te laten verlopen (de maximale *screen refresh rate* van de Amiga), terwijl de sprites een refresh hadden van 25 frames per seconde, om meer sprites en effecten mogelijk te maken.

De uitgebreide kleurovergangen in de achtergrond van Hoi werden uitgevoerd met behulp van de Copper grafische coprocessor van de Amiga.

Eén van de intro's van Hoi bevat zeven-kanaals muziek, gerealiseerd met een speciale versie van Team Hoi's Digital Mugician muzieksoftware. De Amiga hardware bood vier geluidskanalen, maar de speciale versie van Digital Mugician voegde met behulp van de Motorola 68000 CPU drie geluidskanalen toe zonder duidelijk hoorbaar verlies van geluidskwaliteit, in tegenstelling tot de kwaliteitreducerende alternatieve methode van het splitsen van elk Amiga-geluidskanaal. Dit proces vergde op een standaard Amiga zo veel capaciteit dat de afbeelding die bij de muziek werd getoond moest worden gereduceerd van 64 kleuren (*Extra Half Brite* modus) tot 16 kleuren.

Toen een demo-versie van Hoi gereed was, reisden Metin en Reinier naar Londen om op de European Computer Trade Show (ECTS) demo-diskettes uit te delen en een geïnteresseerde uitgever te vinden. Daar ontdekten ze dat Sega bezig was om hun nieuwe game Sonic the Hedgehog te promoten, met daarin enkele kenmerkende elementen, zoals springveren, die ook in Hoi aanwezig waren. Omdat Hoi door tegenslagen uiteindelijk pas in 1992 werd uitgegeven, werd wel eens onterecht naar Sonic the Hedgehog gerefereerd door onder meer recensenten.

Tijdens de ontwikkeling had de bètaversie van Hoi een functietoets waarmee je Hoi's aantal levens kon bijvullen. Vrienden van Team Hoi die de game testten maakten daar gretig gebruik van, hetgeen de uiteindelijke moeilijkheidsgraad van de game niet ten goede kwam. Achteraf gezien had Hoi standaard een optie voor een ongelimiteerd aantal levens moeten bevatten om ontmoediging van de speler te voorkomen. De optie voor ongelimiteerde levens werd later in de Hoi AGA Remix (1993) toegevoegd.

Metin schreef de handleiding van Hoi, inclusief een kort achtergrondverhaaltje, waarin Hoi wordt geïntroduceerd als een jongeling op de planeet van de 'Saurs', die een rituele tocht door de 'Madlands' (de Hoi levels) moet zien te overleven om liefde te kunnen vinden aan de andere zijde van de Madlands, waar de vrouwelijke Saurs leven. Het verhaaltje is een allegorie voor de obstakels die een mens of dier doorgaans moet overwinnen om de juiste partner te vinden.

Psychedelische finale

Team Hoi wilde van het laatste Hoi-level een niet eerder in games vertoonde, experimentele, psychedelische ervaring maken. Reinier, Ramon en Metin waren deel van de zogenaamde Demoscene, waarbij ze audiovisuele demonstraties vervaardigden, en op diskettes verspreidden, die hun vaardigheden en het potentieel van de Amiga toonden. Team Hoi wilde de speciale effecten in zulke demo's omvormen tot een nog niet eerder vertoonde, abstracte game-ervaring, in plaats van de gebruikelijke figuratieve graphics in game-levels.

Reinier, Ramon en Metin gingen indertijd, rond begin jaren 90, ook regelmatig uit naar Dancemuziek-feesten, waar vaak video's met psychedelische effecten werden geprojecteerd op een wand grenzend aan de dansvloer. Dat vormde een extra inspiratie voor het abstracte Hoi level 5.

Innerprise

In 1991 toonde de Amerikaanse uitgever Innerprise interesse in Hoi. Innerprise was bekend van de Amiga-games Battle Squadron en Sword of Sodan. Het bedrijf heette voorheen Discovery Software en gaf onder die naam de hit-game Hybris uit.

Team Hoi besloot in goed vertrouwen een diskette met een 60 procent afgeronde versie van Hoi naar Innerprise te sturen, bedoeld voor interne game-testing. Niet lang daarna bleek die versie van Hoi te zijn verspreid door de hacker Fairlight. Er volgden geruchten dat iemand binnen Innerprise de 60-procent versie had verkocht aan Fairlight. Het piraterij-circuit was indertijd grootschalig en lucratief.

Hollyware

Verbolgen over de verspreiding van het merendeel van de Hoi game benaderde Team Hoi Innerprise, die aangaf er werk van te zullen maken om uit te vinden wie de game had laten uitlekken. Het bleef echter bij die belofte, en Team Hoi besloot over te stappen naar een andere geïnteresseerde Amerikaanse uitgever: Hollyware, een uitgever uit de Hollywood-regio, voorheen genaamd MicroIllusions, bekend van The Faery Tale Adventure en Music-X.

Publicatie

In de zomer van 1992 werd Hoi wereldwijd op de markt gebracht op twee 3,5-inch diskettes, waarbij de Europese distributie werd verzorgd door het Britse bedrijf The Software Business. Vanwege het experimentele, psychedelische laatste level van Hoi —vol met speciale effecten— werd Hoi de eerste game ooit die een waarschuwing voor epileptici op de doos bevatte.

Hoi werd positief ontvangen door diverse internationale computertijdschriften, waaronder het populaire Britse games-magazine The One, dat Hoi een score van 90% toekende.[1] Toen het tijdschrift in Nederland te koop was, belde een vriend Metin op een zondag op om de score van 90 procent te melden. Metin wilde het tijdschrift vervolgens zo snel mogelijk bemachtigen, en indertijd waren winkels buiten de

grote steden nog dicht op zondag. Metin besloot de trein naar Amsterdam te nemen om The One daar in een kiosk te kopen. Onderweg zag hij vanuit de trein een grote hoeveelheid zwaailichten in de verte. Thuis teruggekeerd bleek op het televisiejournaal dat er een vliegtuig was neergestort op een appartementencomplex in de Amsterdamse Bijlmermeer, waarbij tientallen doden waren gevallen. Dit ging de geschiedenis in als de Bijlmerramp.

Hollyware betaalde na een voorschot van US$ 200 (met de begeleidende omschrijving "Money for the celebration party!") geen royalty's meer uit aan Team Hoi, ondanks herhaaldelijke beloften dat de eerstvolgende overmaking spoedig zou volgen, waardoor in totaal ruim tweeënhalf manjaren nagenoeg onbetaald bleven.[2]

Aangezien Team Hoi bestond uit drie jonge Nederlandse ontwikkelaars was er geen budget voor juridische actie tegen een buitenlands bedrijf. Een juridisch geschil zou bovendien volgens het contract moeten plaatsvinden onder Californische rechtspraak.

Later bleek dat de uitgever MicroIllusions de naam had veranderd in Hollyware Entertainment omdat men in financiële problemen verkeerde na het verlies van een licentie-overeenkomst met Hanna-Barbera.[3]

Naamsverandering van Soft Eyes naar Team Hoi

In 1994 verliet programmeur Pieter Opdam Soft Eyes om in Groot-Brittannië bij de games-uitgever Team17 aan de slag te gaan, waar hij onder meer meewerkte aan Worms games. Metin en Reinier werkten voor Pieters vertrek nog mee aan enkele games van Pieter, waaronder Borobodur, die in 1992 door Thalamus Ltd werd uitgebracht. De overgebleven Soft Eyes teamleden – Reinier van Vliet, Metin Seven en Ramon Braumuller – veranderden hun naam in Team Hoi rondom de ontwikkeling van het platformspel *Hoi*.

Na zijn vertrek naar Groot-Brittannië veranderde Pieter zijn voornaam in Peter, en wordt ook wel "Pete" genoemd.

Reinier, Ramon en Metin waren liefhebbers van Japanse games, en de makers van Sonic the Hedgehog noemden zich Sonic Team, ook wel 'Team Sonic'. Mede daarom besloten Reinier, Ramon en Metin om de teamnaam Soft Eyes te veranderen in Team Hoi, ook omdat Hoi de tot dusver meest succesvolle en bekendste game van Reinier, Metin en Ramon was.

Publiciteit in Nederland

Rond de tijd dat Hoi uitkwam werd Team Hoi geïnterviewd op nationale televisie bij de zender Veronica.[4]

Toen het duidelijk was geworden dat Team Hoi geen royalty's uitgekeerd zou krijgen en de Amerikaanse uitgever Hollyware daarmee contractbreuk had gepleegd, adopteerde het Nederlandse tijdschrift Amiga Magazine de game, om deze te koop aan te bieden aan de Nederlandse en Vlaamse lezers, gepaard met een Team Hoi interview.[5]

In 1995 werd Metin geïnterviewd in een op basisscholen vertoond programma van de Nederlandse Onderwijs Televisie, waarvoor hij ook de intro met computer game thema maakte. In het interview zijn beelden van de Hoi game te zien.[6]

Hoi AGA Remix

Toen in 1993 inmiddels duidelijk was dat Hoi geen opbrengst meer zou genereren voor Team Hoi, besloten de ontwikkelaars om gratis een speciale editie van Hoi uit te geven — de Hoi AGA Remix — voor de indertijd net uitgekomen AGA Amiga's (Advanced Graphics Architecture).

De verschillen tussen de originele Hoi-versie en de Hoi AGA Remix waren een vloeiende 24 bits kleurovergang in de achtergrond, enkele cosmetische graphics updates en een Amiga Workbench interface met high-score saving, een optie voor ongelimiteerde levens, een NTSC-optie en een keuzemogelijkheid in welk level het spel moest starten. De intro's en titelsequentie van de originele Hoi-versie ontbreken in de Hoi AGA Remix, om de game op 1 diskette te doen passen.

De Hoi AGA Remix werd wereldwijd verspreid via Bulletin board systemen en onderling kopieerwerk op diskettes.

Hoi open source heruitgave

In april 2026 kreeg Team Hoi's onofficiële vervolg op Hoi genaamd Moon Child virale aandacht op het sociale medium Bluesky.[7] Vervolgens besloten Reinier, Metin en Ramon om de bronbestanden van Moon Child, Hoi en Clockwiser vrij te geven, waarbij er ook een portable versie van Hoi werd uitgegeven, gerealiseerd met een door Reinier ontwikkelde *transpiler* die Amiga 68000 Assembly code omzet naar portable C code. De transpiler werd ook als open source project vrijgegeven.

De 2026 Hoi heruitgave bevat enige nieuwe elementen, zoals een nieuwe user interface, nieuwe instellingen en enkele kleine speelbaarheid-verbeteringen in de game: een hogere tolerantie voor doodgaan door een val, en een ruimer blikveld voor de game-camera.

Platforms

Jaar	Platform
1992	Amiga
1993	Amiga AGA

Ontvangst

Beoordeeld door	Platform	Datum	Score
The One	Amiga	augustus 1992	90%
Amiga Mania	Amiga	juni 1992	87%
Joystick (Frans)	Amiga	juli 1992	86%
Video Games & Computer Entertainment	Amiga	november 1992	83%
The Sun (Mega Guide bijlage)	Amiga	augustus 1992	Great
Amiga World	Amiga	augustus 1992	Very good
Aktueller Software Markt (ASM)	Amiga	oktober 1992	8/12
Amiga Action	Amiga	augustus 1992	76%
Amiga Format	Amiga	september 1992	72%

Bronnen, noten en/of referenties

1. (en) *Hoi-recensie in The One magazine, augustus 1992* (1992-08).
2. (en) Artikel over Team Hoi in Amiga Magazine, juli-augustus 1992 (https://amr.abime.net/issue_990). *amr.abime.net*. Gearchiveerd (https://web.archive.org/web/20230529190213/https://amr.abime.net/issue_990) op 29 mei 2023. Geraadpleegd op 11 november 2023.
3. (en) Informatie over MicroIllusions op MobyGames (https://www.mobygames.com/company/1129/microillusions/). *MobyGames*. Gearchiveerd (https://web.archive.org/web/20230107112523/https://www.mobygames.com/company/microillusions) op 7 januari 2023. Geraadpleegd op 11 november 2023.
4. *Televisie-interview met Team Hoi, uitgezonden rond 1992*. Gearchiveerd (https://web.archive.org/web/20230408150007/https://www.youtube.com/watch?v=qc0ve3Wk90s) op 8 april 2023.
5. *Team Hoi interview in het Nederlandse Amiga Magazine, juli / augustus 1992*.
6. *Televisie-interview met Metin Seven, uitgezonden in 1995*.
7. Gamesline interview met Metin Seven over de virale aandacht voor het spel Moon Child (https://gamesline.net/the-second-life-of-moon-child-a-conversation-with-metin-seven/)

Externe links

- (en) Gratis download van de 2026 Hoi heruitgave voor o.a. MacOS en Windows (https://bitbucket.org/rhinoid/hoi_portable/src/main/)
- (en) Gratis download van de originele Hoi-game op Internet Archive (https://archive.org/details/HoiAmiga)
- (en) Gratis download van de Hoi AGA Remix op Internet Archive (https://archive.org/details/HoiAmigaAGARemix)
- (en) Hoi in de Hall Of Light database (https://hol.abime.net/721)
- (en) Hoi in de Lemon Amiga-databank (https://www.lemonamiga.com/games/details.php?id=500)
- (en) Hoi in de MobyGames-databank (https://www.mobygames.com/game/amiga/hoi)

- (en) Team Hoi-games, YouTube-afspeellijst (https://www.youtube.com/playlist?list=PLDE7695AE89F9E050)

Overgenomen van "https://nl.wikipedia.org/w/index.php?title=Hoi_(computerspel)&oldid=71991015"

Peanutbutter Power Game

De ***Peanutbutter Power Game*** is een computerspel in het platform-genre voor de Commodore Amiga, ontwikkeld door het Nederlandse Team Hoi in 1992. De game werd in opdracht op maat gemaakt voor een Calvé Pindakaas televisiecommercial.

Peanutbutter Power Game	
Ontwerper	Metin Seven Reinier van Vliet
Ontwikkelaar	Team Hoi
Uitgever	Ogilvy & Mather
Muziek	Ramon Braumuller
Uitgebracht	1992
Genre	platformspel
Platform	Amiga
Systeemeisen	
512 kB RAM	
Officiële website (https://www.metinseven.nl/)	
Portaal Computerspellen	

Eerste Nederlandse reclamespel

De Peanutbutter Power Game was het eerste Nederlandse computerspel dat speciaal voor reclamedoeleinden werd vervaardigd, met als uitgangspunt een televisiecommercial waarin het spel centraal stond.[1] Team Hoi creëerde de game in 1992.

Er waren verschillende partijen betrokken bij de Peanutbutter Power Game indertijd, in 1992:

- Calvé / Unilever was de opdrachtgever.
- Calvé had als reclamebureau Ogilvy & Mather ingeschakeld. Een van de twee betrokken artdirectors van Ogilvy & Mather was Harold Hamersma, later bekend van de Grote Hamersma wijngids.
- Ogilvy & Mather benaderde het Amsterdamse agentschap Top Drawers: Marc van de Graaf, Ronald Bijlsma en Gerard Stein.
- Top Drawers zocht naar een game developmentteam dat het complete gameproject kon realiseren. Nederlandse gamedevelopers waren in 1992 zeer schaars, en Team Hoi was indertijd een van de weinige gamedevelopmentteams in Nederland. Metin Seven van Team Hoi werkte toen voor de Amsterdamse animatiestudio Comic House, onder leiding van Hans Buying, die een bekende was van Top Drawers.
- Zo kwam het project bij Team Hoi terecht.

Metin Seven ontwierp de game en vervaardigde de graphics. Reinier van Vliet codeerde de game, en Ramon Braumuller verzorgde de muziek en soundeffects.

De campagne bestond uit twee delen:

- De game werd gespeeld door twee kindacteurs in een extra lange tv-commercial.
- De game werd in het Telekids kindermatinee gespeeld door kinderen in de studio.

Lieke van Lexmond

Het live-gedeelte van de tv-commercial werd in een Amsterdamse studio opgenomen, waarbij een jongen en meisje de Peanutbutter Power Game zittend voor een televisietoestel speelden. Het meisje werd gespeeld door de actrice Lieke van Lexmond, die met de commercial haar televisiedebuut maakte. De livebeelden werden in de commercial afgewisseld met beelden van de game. Metin en Reinier waren aanwezig in de studio, om de game met een Amiga op te starten en te spelen voor de commercialopnamen. De commercial had een voor die tijd ongebruikelijk lange duur van 75 seconden (circa drie keer zo lang als een reguliere commercial).

Telekids

Doordat de Peanutbutter Power Game echt speelbaar was, kon deze worden ingezet voor verdere promotie-activiteiten. De game werd door kinderen gespeeld in het populaire RTL-televisieprogramma *Telekids* – gepresenteerd door Irene Moors – waarbij de spelers hun lengte in opeengestapelde potten pindakaas konden winnen. Ook hier waren Metin en Reinier aanwezig, om de game voor de kinderen op te starten vanuit de Amiga-Assembler waar de game in was geprogrammeerd.

Later raakte de broncode kwijt door een backup-ongeluk, waardoor het spel alleen nog werkend te zien is in tv-beelden van de Calvé pindakaas-commercial en Telekids.

Nederlandse gamescanon

In de late jaren 2010 werd de Peanutbutter Power Game opgenomen in de Nederlandse gamescanon, als de eerste Nederlandse advergame.[2]

Platforms

Jaar	Platform
1992	Amiga

Bronnen, noten en/of referenties

1. De Peanutbutter Power Game commercial (https://www.youtube.com/watch?v=Yz3hQw-OL9o)
2. Peanutbutter Power Game in de Nederlandse gamescanon (https://gamescanon.beeldengeluid.nl/#event-peanutbutter-power-game)

Externe links

- Peanutbutter Power Game assets op Internet Archive (https://archive.org/details/calvepeanutbuttercommercial)

Overgenomen van "https://nl.wikipedia.org/w/index.php?title=Peanutbutter_Power_Game&oldid=70361626"

WIKIPEDIA
De vrije encyclopedie

Cognition

Cognition is een kleinschalig puzzelspel voor de Commodore Amiga computers dat door het Nederlandse Team Hoi werd ontwikkeld tussen hun games Hoi en Clockwiser door. In Cognition draait de speler aan een opstelling van tandwielen met gekleurde edelstenen tot alle edelstenen van dezelfde kleur aan elkaar grenzen. Als onderdeel van de puzzels varieert het aantal tanden aan de tandwielen.

Cognition werd in 1994 uitgegeven door Divo, de Nederlandse uitgever van de toenmalige tijdschriften Amiga Magazine, STart, en later MacFan.

Cognition	
Ontwerper	Metin Seven Reinier van Vliet
Ontwikkelaar	Team Hoi
Uitgever	Divo
Muziek	Ramon Braumuller
Uitgebracht	1994
Genre	puzzelspel
Platform	Amiga, Amiga AGA
Systeemeisen	
512 KB	
Officiële website (http://www.metinseven.nl)	
Portaal Computerspellen	

Platforms

Jaar	Platform
1994	Amiga
1994	Amiga AGA

Ontvangst

Beoordeeld door	Platform	Datum	Score
Amiga Power	Amiga	september 1994	80%
Amiga Magazine	Amiga	januari 1994	goed

Bronnen, noten en/of referenties

Externe links

- (en) Cognition Amiga game download op Internet Archive (https://archive.org/details/cognition-amiga-puzzle-game)
- (en) Cognition in de Hall Of Light database (https://hol.abime.net/3043)
- Team Hoi games YouTube playlist (https://www.youtube.com/playlist?list=PLDE7695AE89F9E050)

Overgenomen van "https://nl.wikipedia.org/w/index.php?title=Cognition&oldid=71731770"

Clockwiser

Clockwiser is een computerspel in het puzzelgenre voor de Commodore Amiga, Amiga AGA, CD32-console, MS-DOS en Windows, ontwikkeld door het Nederlandse Team Hoi en gepubliceerd door het Britse Rasputin Software in 1994.

Clockwiser	
Ontwerper	Metin Seven Reinier van Vliet Peter Schaap
Ontwikkelaar	Team Hoi
Uitgever	Rasputin Software
Muziek	Ramon Braumuller
Uitgebracht	1994
Genre	puzzelspel
Platform	Amiga, Amiga AGA, Amiga CD32, MS-DOS, Windows
Systeemeisen	
512 KB	
Officiële website (https://www.metinseven.nl/)	
Portaal Computerspellen	

Ontwikkeling

Clockwiser (subtitel *Time is running out...*) was Team Hoi's eerstvolgende hoofdproject na Hoi en het kleinschalige puzzelspel Cognition. De speler moet in Clockwiser een opstelling van elementen met verschillende eigenschappen identiek zien te krijgen aan een opstelling aan de rechterzijde van het speelscherm.

De ontwikkelaars Metin Seven en Reinier van Vliet reisden in 1993 naar de Britse uitgever Psygnosis in Liverpool nadat deze interesse toonde. Psygnosis was onder meer bekend van Lemmings en de Shadow of the Beast games.

De Amiga CD32 console CD-ROM van Clockwiser.

Bij Psygnosis werd echter duidelijk dat men een MS-DOS-conversie van Clockwiser vereiste om publicatie rendabel te maken. Aangezien Van Vliet alleen kennis had van het ontwikkelen voor Commodore-systemen, besloot hij vervolgens met Seven om naar een andere geïnteresseerde uitgever te reizen: Rainbow Arts in het Duitse Gütersloh, bekend van onder meer de game-serie Turrican en The Great Giana Sisters. Maar ook Rainbow Arts stond op een MS-DOS-versie en gaf als investering een pc uit de 386-serie met monitor aan Van Vliet mee om de conversie op te verwezenlijken.

De pc-chipset en assemblycode bleken zodanig af te wijken van de voor Van Vliet bekende Amiga-chipset en assemblycode, dat Van Vliet afzag van het realiseren van de conversie. De pc stond vervolgens nog korte tijd bij Seven, die er de MS-DOS versie van Deluxe Paint op uitprobeerde, tot de voeding van de pc onverwacht explodeerde, en Seven aan Rainbow Arts moest melden dat hun uitgeleende pc was ontploft. De leden van Team Hoi grapten onderling dat een Amiga geen pc duldde op dezelfde stekkerdoos.

Toen Team Hoi een derde, Britse uitgever genaamd Rasputin Software had benaderd die ook weer om een pc-conversie verzocht, werd aan de pas bevriende pc-programmeur Peter Schaap uit Huizen gevraagd om een MS-DOS- en Windowsconversie te verzorgen, hetgeen hij op zich nam.

Publicatie

Clockwiser werd in 1994 uitgegeven voor de Amiga, AGA Amiga, CD32-console, MS-DOS en Windows. De game werd warm ontvangen door de internationale games-pers. Het Britse tijdschrift *CU Amiga* (voorheen *Commodore User*) kende Clockwiser een score van 82% toe.[1]

Het Nederlandse Amiga Magazine recenseerde Clockwiser in de uitgave van september / oktober 1994, met een 8 als waardering.[2]

Net als bij SIDmon en Hoi bleek ook uitgever Rasputin geen royalty's uit te keren, ondanks verschillende aanmaningen van Team Hoi.

Overige versies

In 2010 werd Clockwiser opnieuw uitgegeven als game voor Android. Verder was er met ingang van 2008 enkele jaren een gratis online Clockwiser-versie te spelen, en in 2014 werd de game nog uitgebracht voor Apple iOS.

In april 2026 kreeg Team Hoi's game Moon Child virale aandacht op het sociale medium Bluesky.[3] Vervolgens besloten Reinier, Metin en Ramon om de bronbestanden van Moon Child, Hoi en Clockwiser vrij te geven, waarbij er portable versies van Hoi en Clockwiser werden uitgegeven, gerealiseerd met een door Reinier ontwikkelde *transpiler* die Amiga 68000 Assembly code omzet naar portable C code. De transpiler werd ook als open source project vrijgegeven.

De 2026 Clockwiser heruitgave bevat enige nieuwe opties, zoals een keuze-optie tussen de Amiga modules soundtrack en de CD audio soundtrack van de CD32-versie, en een optie om de tijdlimieten uit te schakelen.

Platforms

Jaar	Platform
1994	Amiga
1994	Amiga AGA
1994	Amiga CD32
1994	MS-DOS
1994	Windows
2008	Online (WWW)
2010	Android
2014	iOS

Ontvangst

Beoordeeld door	Platform	Datum	Score
Amiga Dream	Amiga	oktober 1994	83%
CU Amiga	Amiga	augustus 1994	82%
Amiga Format	Amiga	juli 1994	81%
Amiga Magazine	Amiga	september 1994	8/10
Amiga Power	Amiga	augustus 1994	79%
Amiga User International	Amiga	oktober 1994	79%
The One	Amiga	augustus 1994	76%
Amiga Action	Amiga	november 1994	76%

Bronnen, noten en/of referenties

1. Clockwiser-recensie in CU Amiga magazine, augustus 1994 (https://archive.org/details/cu amiga-magazine-054/page/n84/mode/2up)
2. *Clockwiser recensie in het Nederlandse Amiga Magazine, september / oktober 1994*.
3. Spillhistorie interview met Metin Seven over de virale aandacht voor het spel Moon Child (https://spillhistorie.no/2026/05/27/from-obscurity-to-meme-status-metin-seven-on-moon-c hilds-surprising-success/)

Externe links

- Speel de MS-DOS versie van Clockwiser online (https://dosgames.com/game/clockwiser)
- Gratis downloads van Clockwiser voor de Amiga en MS-DOS bij Internet Archive (https://a rchive.org/details/ClockwiserAmiga)
- Gratis download van Clockwiser voor MS-DOS bij Internet Archive (https://archive.org/det ails/msdos_Clockwiser_-_Time_is_Running_Out_1994)
- Dit artikel of een eerdere versie ervan is een (gedeeltelijke) vertaling van het artikel Clockwiser (https://en.wikipedia.org/wiki/Clockwiser?oldid=) op de Engelstalige Wikipedia,

dat onder de licentie Creative Commons Naamsvermelding/Gelijk delen (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.nl) valt. Zie de bewerkingsgeschiedenis (https://en.wikipedia.org/wiki/Clockwiser?action=history) aldaar.

- (en) Clockwiser in de Hall Of Light-database (https://hol.abime.net/3043)
- (en) Clockwiser in de Lemon Amiga-database (https://www.lemonamiga.com/?game_id=1554)
- (en) Clockwiser in de MobyGames-database (https://www.mobygames.com/game/clockwiser-time-is-running-out)

Overgenomen van "https://nl.wikipedia.org/w/index.php?title=Clockwiser&oldid=71332959"

Moon Child (computerspel)

Moon Child is een computerspel in het platform-genre voor Windows 95, ontwikkeld door het Nederlandse Team Hoi en uitgebracht door de Nederlandse Valkieser Group in 1997.

De speltitel Moon Child refereert naar het hoofdfiguur, dat van een maan reist naar de planeet Utopia om die te redden van een door een ingeslagen komeet verspreid techno-virus dat de natuur aan het verwoesten is, een door Metin Seven geschreven achtergrondverhaal.

Moon Child	
Ontwerper	Metin Seven Reinier van Vliet
Ontwikkelaar	Team Hoi
Uitgever	Valkieser
Muziek	Ramon Braumuller
Uitgebracht	1997
Genre	Platformspel
Platform	Windows, Windows Mobile, iOS, macOS
Systeemeisen	
Super VGA (2 MB video-RAM)	
Officiële website (http://www.metinseven.nl)	
Portaal Computerspellen	

Amiga-versie

Moon Child was een onofficieel vervolg op het platformspel Hoi voor de Commodore Amiga computer. De ontwikkeling van Moon Child startte in 1993 voor de AGA-generatie (Advanced Graphics Architecture) Amiga computers. Een demo-versie daarvan is indertijd door Team Hoi uitgegeven, waarin het Hoi-karakter als een metgezel van het Moon Child hoofdfiguur fungeert. Dat concept van spelen met twee karakters werd later uit de game verwijderd.

In het voorjaar van 1995 werd een variatie op de Moon Child graphics gemaakt om te fungeren als leader voor een televisieprogramma van de Nederlandse Onderwijs Televisie, genaamd Typisch Techniek.[1] Voor de leader vervaardigde Metin graphics en een klein game-level in de stijl van de Amiga-versie van Moon Child. Programmeur Peter Schaap programmeerde een 'micro-game' met de graphics, zodat Metin de game kon spelen en opnemen als de leader voor Typisch Techniek. In de leader-game kwamen elementen terug uit de verschillende programma-afleveringen.

In Typisch Techniek werd Metin ook geïnterviewd over het ontwikkelen van games, waarbij Hoi te zien is.[2]

The Games Department

Door herhaaldelijke financiële pech vanwege niet uitbetaalde royalty's voor hun voorgaande games Hoi en Clockwiser waren de Team Hoi leden Reinier van Vliet en Metin Seven gedwongen om de financiën deze keer te waarborgen door in loondienst te gaan bij het Gooise mediabedrijf Valkieser Group. Reinier was inmiddels verhuisd van Alphen aan den Rijn naar Amsterdam, en omdat Valkieser geen fulltime baan kon aanbieden aan Team Hoi's componist Ramon Braumuller werd hij als freelancer ingehuurd.

Reinier en Metin startten in 1995 onder de vleugel van Valkieser een semi-onafhankelijke game development afdeling genaamd The Games Department. De ontwikkeling van Moon Child voor Windows vormde het hoofdproject van The Games Department, naast enkele kleine game-projecten voor

reclamedoeleinden. In overleg met het Valkieser management werd Windows als platform gekozen omdat de Amiga indertijd na het faillissement van Commodore in 1994 niet commercieel levensvatbaar genoeg meer werd geacht.

Ontwikkeling

Team Hoi hanteerde voor Moon Child een indertijd ongebruikelijk hoge beeldschermresolutie van 640 × 480 pixels, in tegenstelling tot de meeste games uit die periode, zoals Rayman en Jazz Jackrabbit, die een lage beeldschermresolutie van 320 × 240 pixels hanteerden. De keuze voor deze resolutie maakte voor Moon Child graphics met een hoog detailniveau mogelijk.

In tegenstelling tot Hoi, de Commodore Amiga voorganger van Moon Child, werd Moon Child niet in Assembly maar in C++ gecodeerd, met gebruikmaking van Microsoft DirectX versie 5. De screen refresh rate van 60 Hz (60 verversingen per seconde) was voor die tijd vloeiend. De Moon Child game-onderdelen (levels, animaties, audio, etcetera) waren *data-driven*: via configuratiebestanden (tekst en binair) kon de game worden afgestemd.

Voor het *sprite management* werd een *actor*-gebaseerd systeem ontwikkeld, waarbij de sprite *instances* werden gestuurd door een eigen stuk code voor uniek gedrag. Dit had tot gevolg dat de code die een game-karakter aanstuurde los stond van de animatie-code. Een toepassing hiervan was een wandelend bouwhelmpje — bijgenaamd 'Helmut' — in wereld 2 dat grote stukken code met Moon Child zelf deelde, waardoor Helmut Moon Child van platform tot platform springend kon volgen.

Dit alles maakte de technische opbouw van Moon Child een stuk gestructureerder dan de voorganger Hoi.

Team Hoi zette met de finale van Moon Child de traditie uit hun Hoi game voort door opnieuw een volledig abstract deel met speciale effecten te maken.

Metin schreef traditiegetrouw de handleiding van de game, inclusief een beknopt achtergrondverhaal. Moon Child is een groene elf die vanaf de maan van de planeet Utopia wordt gestuurd om Utopia te redden van een 'techno-virus' dat zich vanuit een neergestorte komeet verspreidt en Utopia's fraaie natuurlandschap verandert in een kil landschap van metalen structuren. Het verhaal is een allegorie voor de vorderende destructie van de natuur op aarde ten gunste van verstedelijking en technologie.

Moon Child bevat 3D-cinematics om het achtergrondverhaal van het techno-virus te benadrukken met een intro, bumpers tussen de levels, en een end sequence. De animaties werden geschreven, storyboarded en geregisseerd door Metin, en uitgevoerd in Alias Wavefront op Silicon Graphics systemen door de toenmalige Valkieser 3D-animators Viktor Rietveld en Riccardo Russo. Ramon verzorgde ingehuurd als freelancer de muziek en sound effects van de 3D-animaties.

Voordat Moon Child werd gepubliceerd, werd door Valkieser Publishing een game-test bedrijf genaamd ST Labs uit het Amerikaanse Seattle ingehuurd, om de speelbaarheid van Moon Child te testen.

Publicatie

Op 4 oktober 1997 werd Moon Child in Nederland op cd-rom gepubliceerd door Valkieser, terwijl er werd gezocht naar internationale distributeurs. Moon Child kreeg in een recensie van de TV-Krant een waardering van 9 uit 10, en het Moon Child team werd kort voor het verschijnen van de game geïnterviewd in Power Unlimited magazine.

EMMA Award nominatie

Moon Child werd door Valkieser naar de jury van MIPTV's jaarlijkse Milia-festival te Cannes gestuurd, en werd in september 1997 genomineerd voor een EMMA Award.

Cinekid en HKU

In oktober 1997 gaven ontwikkelaars Reinier van Vliet en Metin Seven een workshop games maken aan kinderen tijdens het jaarlijkse Cinekid festival in De Balie, Amsterdam. Rond dezelfde periode gaven Reinier en Metin een drukbezocht college en een aansluitende, twee weken durende workshop in games-creatie aan de faculteit Beeld- en Mediatechnologie van de HKU in Hilversum, jaren voordat er een eerste officiële game development opleiding bestond in Nederland.

Ontslagen

Begin 1997 was de Publishing-afdeling van Valkieser bezig om internationale distributeurs voor Moon Child te vinden. Sony en Fujitsu toonden interesse, ook in de Moon Child game engine. Toen braken er moeilijke tijden aan voor de Valkieser Group. Het medialandschap was aan het veranderen, en Valkieser moest onder meer de financiële tegenslag verwerken van een verliesgevende investering in authoring voor het geflopte Philips Cd-i. Hierdoor was Valkieser genoodzaakt tot een ingrijpende ontslagronde, waarbij nog niet gevestigde afdelingen zoals The Games Department en Valkieser Publishing moesten sneuvelen. Moon Child werd hierdoor nooit internationaal uitgebracht, maar bleek later in het circuit van gekopieerde games wel wereldwijd te zijn verspreid.

Reinier en Metin verplaatsten zich van Valkieser naar het Weespse bedrijf Spin Multimedia, waar ze hun samenwerking voortzetten in hun eigen CD-ROM software en game development afdeling genaamd Jaytown. Valkieser bleef nog een aantal jaren voortbestaan, en ging later over in het facilitaire bedrijf United.

Viraal op Bluesky

In het voorjaar van 2026 stuurde Metin de nooit afgeronde Amiga demo-versie van Moon Child naar een site genaamd Games That Weren't, dat er een artikel aan wijdde, inclusief een video met de Moon Child titelsong, die in de Amiga-demo een uitgebreidere songtekst heeft: "It's Moon Child, woh-oh oh ooh! You've got the power to be his friend!" naast nog enkele sound samples. Dit werd in april 2026 opgepikt

op het sociale medium Bluesky, en al snel ging Moon Child daar viraal, waarbij de Moon Child en Hoi karakters werden herontdekt door een nieuwe generatie gamers en game developers. Een golf van Moon Child en Hoi memes, video's en fan art volgde, en diverse game streamers speelden de Windows-versie van Moon Child op Twitch en YouTube, inclusief de populaire game streamer Vinny Vinesauce. Hiermee werd Moon Child de eerste grote, bekende meme van Bluesky. Er werd zelfs gespeculeerd dat de Moon Child gekte er voor zorgde dat Bluesky medio april enige tijd uit de lucht was, al was de officiële varklaring van Bluesky een DDoS-aanval.

Als blijk van dank voor de waardering voor Moon Child en Hoi besloten Metin, Reinier en Ramon om de bronbestanden en assets van Moon Child, Hoi en Clockwiser vrij te geven, hetgeen resulteerde in diverse game community mods, soundtrack remixes, conversies en Moon Child / Hoi cameos in andere games, zoals de populaire rhythm adventure game Unbeatable. Moon Child werd ook uitgebreid gebruikt in de veel gespeelde Tomodachi World game, en een Moon Child and Friends Discord en Moon Child speedrun site werden gestart, naast andere initiatieven van de game community met betrekking tot Moon Child en Hoi.

Ook internationale media, zoals het online gaming magazine Kotaku, behandelden de virale explosie van Moon Child op Bluesky.[3][4]

Metin voegde een greep uit de hernieuwde aandacht toe aan het Moon Child Archive.[5]

Moon Child versies

In 2006 bracht Team Hoi in eigen beheer Moon Child uit voor Windows Mobile / Pocket PC. In 2012 werd de game uitgebracht voor iOS, en in 2018 werd Moon Child ook als gratis game uitgegeven in de macOS App Store.

De originele cd-rom van Moon Child is gratis te downloaden van het Internet Archive, en sinds de vroege jaren 2020 ook met behulp van Web Assembly online te spelen in een browser, zie de sectie Externe links.

Volgend op de Moon Child gekte op Bluesky rond april 2026 is er door de coder Mors ook een Moon Child FE (Friend Edition) uitgebracht, met onder meer uitgebreide opties. Moon Child FE is beschikbaar voor Windows, MacOS en Linux. Verder verschenen onder meer een Moon Child versie voor de Nintendo Wii, Nintendo 64, Sega DreamCast, Sony PlayStation Vita en een MS-DOS conversie.

Downloads en links naar de diverse Moon Child versies zijn te vinden in de Moon Child pagina op het Internet Archive.

Platforms

Jaar	Platform
1997	Windows
2006	Windows Mobile
2012	iOS
2018	macOS

Ontvangst

Beoordeeld door	Platform	Datum	Score
TV-Krant	Windows	1997	9/10
Hacksim (Frans)	Windows Mobile	2006	95%
Clickgamer	Windows Mobile	2006	goed
iPhoneclub	iOS	februari 2012	goed
iPadclub	iOS	februari 2012	goed
Zone	Windows	oktober 1997	68%

Bronnen, noten en/of referenties

1. Op maat gemaakte Amiga-game voor de leader van Typisch Techniek, uitgezonden in het voorjaar van 1995 (https://www.youtube.com/watch?v=mSbSYF7KAOE). Gearchiveerd (https://web.archive.org/web/20250124204300/https://www.youtube.com/watch?v=mSbSYF7KAOE) op 24 januari 2025.
2. Televisie-interview met Metin, uitgezonden in het voorjaar van 1995 (https://www.youtube.com/watch?v=fY9Nm2l3-YY)
3. Kotaku artikel over het viraal gaan van Moon Child op Bluesky in april 2026 (https://kotaku.com/developers-of-moon-child-resurface-to-bask-in-all-the-shitposts-amiga-prototype-2000688827)
4. Interview met Metin Seven naar aanleiding van het viraal gaan van Moon Child op Bluesky in april 2026 (https://gamesline.net/the-second-life-of-moon-child-a-conversation-with-metin-seven/)
5. Moon Child Archive pagina met diverse bestanden en media (https://archive.org/details/MoonChildGame)

Externe links

- Speel Moon Child online, optie 1 (https://mors-games.itch.io/moon-child-fe) (completere Friend Edition met meer opties)
- Speel Moon Child online, optie 2 (https://proofofconcept.nl/portfolio/moonchild/) (zoom de browser-pagina voor een groter speelkader)
- Moon Child voor macOS (gratis) (https://itunes.apple.com/us/app/moon-child/id1425165347)
- Moon Child voor iOS (gratis) (https://itunes.apple.com/us/app/moon-child/id501943416)

- Originele cd-rom Moon Child en diverse media op Internet Archive (gratis) (https://archive.org/details/MoonChildGame)
- (en) Amiga-prerelease van Moon Child in de Hall Of Light database (https://hol.abime.net/5573)
- Team Hoi games, YouTube-afspeellijst (https://www.youtube.com/playlist?list=PLDE7695AE89F9E050)

Overgenomen van "https://nl.wikipedia.org/w/index.php?title=Moon_Child_(computerspel)&oldid=72265962"

WIKIPEDIA 25
25 jaar de vrije encyclopedie

Brand Slakkenrace

Brand Slakkenrace	
Ontwerper	Metin Seven Reinier van Vliet
Ontwikkelaar	Team Hoi
Uitgever	Jaytown
Uitgebracht	1998
Genre	Racespel
Platform	Windows
Systeemeisen	
Super VGA (2 MB video RAM)	
Officiële website (http://www.metinseven.nl)	
Portaal Computerspellen	

De ***Brand Slakkenrace*** is een computerspel in het race-genre voor Windows, ontwikkeld door het Nederlandse Team Hoi en uitgebracht door het Nederlandse Jaytown in 1998.

Na de publicatie van hun spel Moon Child verplaatsten Team Hoi's Reinier van Vliet en Metin Seven zich van Valkieser naar het Weespse bedrijf Spin Multimedia, waar ze hun samenwerking voortzetten in de multimediadevelopmentafdeling genaamd Jaytown, onder meer werkend aan games voor commerciële promotiecampagnes. Onder de door Jaytown uitgegeven titels bevond zich een Windows-CD-ROM-game voor Brand Bier: de Brand Slakkenrace, uitgegeven in 1998 als verlengde van een Brand-televisiecommercial waarin een slak de hoofdrol speelde. Brand leverde de CD-ROM mee met kratten bier, en de CD-ROM kon ook bij Brand worden besteld.

Platforms

Jaar	Platform
1998	Windows

Bronnen, noten en/of referenties

- Brand Bier slakkenrace TV-commercial op YouTube (https://www.youtube.com/watch?v=0OGpumVGGd8)
- Stukje over de Brand Slakkenrace game in Heinekens Vers van 't Vat magazine (https://heineken.memorix.nl/issue/VVV/1998-10-01/edition/0/page/23)
- Brand Slakkenrace CD-ROM bestelbaar bij Boekwinkeltjes.nl (https://www.boekwinkeltjes.nl/b/152473758/De-Brand-Slakkenrace-De-traagste/)[dode link]
- (en) Brand Slakkenrace in de PC Pitstop database (https://www.pcpitstop.com/pcpitstop_new/libraries/software/detail.asp?id=0&title=Brand~Slakkenrace)
- (en) Brand Slakkenrace in de Software.Informer database (https://brand-slakkenrace.software.informer.com)

Overgenomen van "https://nl.wikipedia.org/w/index.php?title=Brand_Slakkenrace&oldid=71442284"

WIKIPEDIA 25
25 jaar de vrije encyclopedie

Yin Hung

Yin Hung is een computerspel in het platform-genre voor het mobiele besturingssysteem Symbian, ontwikkeld door het Nederlandse Team Hoi en uitgebracht door het Nederlandse bedrijf Overloaded in 2003.

Yin Hung bevat een bescheiden physics engine voor de paardenstaart van het hoofdfiguur. Bij het lopen en springen volgde de paardenstaart de bewegingen van het karakter. De paardenstaart wordt ook gebruikt om aan takken te slingeren en gevangen geesten te bevrijden die door de levels heen zijn verborgen.

Yin Hung	
Ontwerper	Metin Seven Reinier van Vliet
Ontwikkelaar	Team Hoi
Uitgever	Overloaded
Uitgebracht	2003
Genre	Platformspel
Platform	Symbian
Systeemeisen	
N-Gage	
Officiële website (http://www.metinseven.nl)	
Portaal Computerspellen	

Vanwege de hardware-beperkingen van mobiele telefoons uit die tijd moesten de graphics worden gerenderd in een lage resolutie van 176 bij 208 pixels, met een zeer gelimiteerd kleurenpalet.

Publicatie

Yin Hung werd eind 2003 uitgegeven voor het mobiele besturingssysteem Symbian, dat toen werd gehanteerd door de Nokia-modellen 3650, 6600, 7650 en N-Gage. De game kreeg een 8 uit 10 in een recensie van *FOK!*.

Laatste samenwerking

Yin Hung was de laatste samenwerking van de Team Hoi leden Reinier van Vliet en Metin Seven.

Platforms

Jaar	Platform
2003	Symbian

Ontvangst

Beoordeeld door	Platform	Datum	Score
FOK!	Symbian	november 2003	8/10
MJOY magazine	Symbian	november 2003	goed

Bronnen, noten en/of referenties

Externe links

- Yin Hung recensie op FOK! (https://frontpage.fok.nl/review/125926/4/1/100/game-review-5-x-overloaded.html)
- Yin Hung vermeld in IGN-artikel (https://www.ign.com/articles/2003/10/01/overloaded-announces-downloadable-games)
- Team Hoi games, YouTube afspeellijst (https://www.youtube.com/playlist?list=PLDE7695AE89F9E050)

Overgenomen van "https://nl.wikipedia.org/w/index.php?title=Yin_Hung&oldid=71442161"